



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Tata Kamera

Menurut Wheeler (2005), penata kamera merupakan kepala dari departemen kamera, memiliki peran utama dalam menciptakan konsep visual dengan menggunakan teknik *lighting*, *camera*, dan sebagainya. Konsep visual diciptakan oleh *director* dari hasil terjemahan dan analisa *script* (hlm 3). Dalam setiap *set*, interior maupun exterior, seorang penata kamera harus dapat mempertimbangkan setiap hal yang dapat mempengaruhi hasil visual secara material. Wheeler mengatakan pengaruh yang dimaksud berupa bagaimana penonton dapat menerima atau mengerti pesan yang ditafsirkan dari *script*, *direction*, dan karakter yang dimainkan oleh aktor. Semua kepala departemen bekerja di bawah naungan *director* secara langsung tanpa perantara lainnya. Penata kamera juga memiliki kewajiban untuk menciptakan hasil visual secara maksimal agar penonton dapat menikmati film tersebut (hlm. 3).

Menurut Hall (2015) seorang penata kamera berperan dalam mewujudkan visi dari seorang *director* dan memunculkan *visual mood*. Saat membaca sebuah *script*, seorang *director* akan berimajinasi dan membayangkan hal – hal seperti bagaimana film terlihat, seperti apa karakter yang hidup, hingga *lighting* yang muncul, inilah visi seorang *director* (*learner.org*, 2016). Bila belum terwujudkan, maka penata kamera tersebut belum memenuhi peran-nya sebagai tangan kanan *director*. Setiap *director*

memiliki cara bekerja yang berbeda – beda saat bekerja sama dengan seorang penata kamera. Ada *director* yang berdiskusi dengan penata kamera, lalu memberikan keleluasaan untuk menciptakan visinya secara kreatif, sehingga *director* tersebut lebih terfokus dalam men-*direct* aktor – aktornya. Ada juga *director* yang memegang kontrol penuh terhadap *lighting*, komposisi, ataupun *camera movement*. Kinerja antara penata kamera dan *director* juga bergantung terhadap durasi lamanya mereka bekerja sama (Hall, 2015).

Seorang penata kamera memiliki tanggung jawab yang besar dalam mewujudkan visi *director*. Banyak hal yang harus dipertanggung jawabkan, terutama hal – hal yang berkaitan dengan visual, seperti *lighting*, *exposure*, komposisi, *shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan sebagainya. Hal – hal tersebut digunakan untuk mewujudkan konsep atau visi *director*. Dalam prosesnya, penata kamera dibantu oleh *crew*-nya seperti asisten kamera, *gaffer*, *focus puller*, dan sebagainya. Perekrutan maupun pemecatan *crew* tersebut juga merupakan tanggung jawab dari seorang penata kamera (Wheeler, 2005, hlm. 32). Setiap kesalahan kecil dapat mempengaruhi keseluruhan produksi film.

Pekerjaan seorang penata kamera tidak terlepas dari sinematografi, yakni teknik dalam pembuatan sebuah film. Bahasa visual dari sinematografi tidak hanya sebatas alat - alat fisik tetapi juga alat - alat konseptual. Alat-alat konseptual yang dimaksud ialah seperti *frame*, *light and colour*, *movement*, penggunaan lensa, *texture*, dsb

(Brown, 2016). Sehingga seorang penata kamera memegang penuh tanggung jawab dalam pemilihan alat – alat konseptual dalam mewujudkan konsep dari visi *director*.

1.2. Shot

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa *shot* adalah satuan unit terkecil dari visual yang ditangkap oleh kamera dan menunjukkan suatu *event* atau *action*. *Shot* merupakan bahasa visual dalam dunia film. Mereka juga mengatakan bahwa *shot* dapat dimengerti secara tidak langsung, walaupun ada beberapa aturan yang mengatur dari sebuah *shot*. Dimanapun dan kapanpun berada, *shot* akan selalu sama. Satu *shot* itu pun sendiri dibangun dari berbagai elemen, seperti *angle*, posisi kamera, *focal length*, dan sebagainya (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 1). 1 *shot* dapat di-*retake* berkali – kali sampai mendapatkan hasil yang memuaskan. Bila mengganti cara penggunaan salah satu elemen dari *shot*, maka sudah berganti *shot*. Setiap *shot* akan memiliki bentuk elemen yang berbeda (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 1-2).

Menurut Sikov (2009), *shot* merupakan elemen paling mendasar dalam pembuatan film. Sebuah *shot* terhitung saat menyalakan kamera, merekam, lalu mematikan kamera. Apa yang terekam dan tersimpan dalam kamera tersebut lah yang disebut dengan *shot*. Dalam sebuah film atau *scene*, satu *shot* akan sangat memiliki arti dalam film tersebut. Misalkan pada sebuah *shot* pembuka film, akan memberikan dampak khusus kepada penonton terhadap ekspektasi film tersebut (hlm. 7).

Seperti yang diketahui, *shot* merupakan satuan unit terkecil dari visual yang ditangkap kamera dan menghasilkan gambar bergerak yang berisi *event* tertentu atau *action*. Sebuah film terdiri dari berbagai banyak macam jenis *shot*. Tidak hanya menggunakan 1 *angle* yang sama, tetapi menggunakan berbagai macam *angle*. Semua unsur ini membentuk jenis *shot* yang berbeda – beda. Tiap jenis *shot* dibentuk oleh berbagai faktor, seperti jarak, lensa, dan sebagainya. Jenis - jenis *shot* tersebut terbagi menjadi 3 *shot* dasar utama. 3 *shot* dasar utama tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Medium Shot*

Medium shot atau dikenal dengan singkatan MS, merupakan jenis *shot* dimana sebagai manusia sudah terbiasa untuk mengamati keadaan di ser . Terkadang jarak yang digunakan untuk *shot* ini ser 1 hingga 2 meter antara 1 subjek dengan lainnya (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 8). *Medium shot* juga dikenal dengan *shot* netral, karena tidak memerlukan elemen spesifik tertentu. MS merupakan *shot* dari pinggang ke atas, sehingga memberikan detil lebih dari *full body shot*. MS biasanya digunakan untuk dialog antar karakter, sehingga jenis *shot* ini dikenal merepresentasikan tentang kehidupan berinteraksi satu sama lain (Mamer, 2008, hlm. 6).



Gambar 2.1. *Medium Shot*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm. 9)

2. *Close-up*

Close-up atau CU, merupakan jenis *shot* yang sering digunakan untuk mendapatkan detail. *Shot* ini memiliki banyak fungsi, seperti untuk menunjukkan keintiman korelasi satu dengan lainnya, atau untuk melihat jelas secara detail benda yang memiliki fungsi penting dalam film (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 8 – 9). *Shot* CU dapat dikatakan juga sebagai *headshot*, karena hanya berupa kepala saja, dan terhitung mulai dari pundak ke atas. Tidak hanya memberikan detail, *shot* CU juga memberikan efek lainnya, seperti ketegangan, atau terjebak dalam sesuatu. *Shot* ini juga memberikan dampak psikologi yang cukup besar. Karena kedekatan akan penonton dengan subjek

seolah dipaksakan agar penonton juga ikut masuk dalam dunia subjek atau karakter (Mamer, 2008, hlm. 6).



Gambar 2.2. *Close Up Shot*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm. 9)

3. *Long Shot*

Long shot atau LS, merupakan jenis *shot* yang digunakan untuk menunjukkan keterlibatan atau hubungan antara objek atau subjek dengan lingkungan nya. LS dikenal juga dengan istilah *wide shot*, karena *shot* ini biasanya menunjukkan dunia seperti apa dalam sebuah film (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 10). Namun permasalahan dengan LS ini, karena LS merupakan *shot* orang dalam sebuah ruangan yang besar, terkadang penonton kesulitan dalam mengetahui siapa karakter utamanya. *Shot* ini juga akan memberikan kesulitan dalam

menunjukkan hubungan antar 1 orang dengan lainnya. Maka digunakan lah jenis *shot* yang lebih dekat untuk memberikan info yang lebih detil (Mamer, 2008, hlm. 5).



Gambar 2.3. *Wide Shot*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm. 10)

Jenis *shot* di atas merupakan 3 jenis *shot* yang paling mendasar dan utama. Perpanjangan dari *shot* mendasar dibagi menjadi 2 tiap *shot*. Dari CU menjadi *extreme close up*, dan *big close-up*. Dari MS menjadi *medium close-up*, dan *medium long shot*. Lalu yang terakhir, dari LS menjadi *very long shot*, dan *extreme long shot*. Setiap jenis *shot* tersebut memiliki fungsi nya tersendiri (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 12).

1.3. Komposisi

Komposisi merupakan bagaimana mengatur berbagai elemen dalam sebuah frame, sehingga para penonton dapat mengerti apa yang disampaikan melalui *shot* tersebut . (Hall, 2015).. Perhatian penonton akan tertuju pada suatu titik tertentu sehingga penonton akan dapat mengikuti cerita yang disampaikan. Hal tersebut bisa berupa orang, benda, atau apapun yang sedang beraksi. Banyak elemen yang mempengaruhi komposisi pada sebuah *shot*, seperti penggunaan headroom, garis dan bentuk, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan lain sebagainya. Elemen – elemen itu akan bersatu sehingga terbentuk suatu harmoni dalam satu *shot* yang terbentuk. (Hall, 2015).

Seperti yang telah diketahui, *shot* merupakan bentuk visual yang menunjukkan sesuatu seperti sebuah aksi, objek, atau *event* tertentu dalam sebuah *frame*. Menurut Bowen & Thompson (2009), komposisi merupakan bagaimana mengisi kekosongan dalam *frame* tersebut dengan objek atau hal – hal penting yang memiliki informasi tertentu (hlm. 23). Pengaturan komposisi bisa dilakukan dengan mengatur seberapa besar objek dalam *frame*, atau dimana meletakkan objek dalam *frame*. Pengaturan komposisi juga tidak sekadar meletakkan, tetapi juga harus memiliki alasan yang kuat kenapa menggunakan komposisi tersebut. Hal ini sangat penting karena berfungsi dalam menyampaikan pesan tertentu kepada penonton dan pesan tersembunyi dalam komposisi yang digunakan. Seni penempatan yang memberikan makna dan kesan tertentu kepada penonton inilah yang disebut sebagai seni dalam mengkomposisi. (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 23).

Komposisi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan *rule of thirds*, *headroom*, atau bentuk benda. Menurut Mascelli (1998), komposisi yang bagus harus dapat memanfaatkan segala hal, terutama saat scene dimana karakter sedang berdialog atau saat banyak atau sedikit aksi yang muncul (197). Karakter dan objek juga harus memiliki kesinambungan agar menciptakan efek seni tertentu (Mascelli, 1998, hlm. 197). Hal – hal yang mempengaruhi komposisi terbagi menjadi beberapa hal, yakni garis, bentuk, masa, dan pergerakan (Mascelli, 1998, hlm. 197). Hal – hal tersebut merupakan bahasa universal, dimana setiap orang akan merasakan hal yang sama saat menggunakan unsur tersebut. Seperti garis lurus tanpa akhir, atau seperti garis yang melingkar terus menerus (Mascelli, 1998, hlm. 197).

1.3.1. *Rule of Third*

Rule of third merupakan salah satu teknik dalam mengkomposisi. Menurut Bowen & Thompson (2009), *rule of third* merupakan teknik yang sangat mudah untuk digunakan (hlm. 31). Bayangkan sebuah *frame* kosong berbentuk persegi panjang, lalu potong dan beri 3 garis secara vertikal dan horizontal, maka akan didapatkan sebuah persegi dengan garis garis di dalamnya. Titik – titik yang terbentuk oleh garis yang saling bertemu, merupakan dimana subjek atau objek diletakkan, hal inilah yang disebut dengan *rule of third*. Teknik ini sangat mudah digunakan oleh siapa pun. Teknik ini juga sangat berguna dan sering digunakan dalam setiap pembuatan film (Bowen & Thompson, 2009, hlm. 31).

Menurut Hall (2015), *rule of third* memberikan efek keseimbangan yang lebih baik secara visual dan memuaskan bagi penonton. Dengan meletakkan elemen penting pada garis *rule of third*, maka visual yang diciptakan akan lebih natural dan enak untuk dipandang (Hall, 2015). Hall juga mengatakan bahwa *rule of third* juga bisa digunakan dalam menciptakan *balance*, *balance* yang dimaksud adalah terciptanya sebuah ruang yang dapat dituju. *rule of third* juga dapat memberikan efek lainnya seperti memunculkan *background*, menciptakan *point of view* (POV), atau menciptakan garis yang tak terlihat namun ada (*invisible line*).



Gambar 2.4. Penari di sisi kiri *frame*

(Wheeler, 2005, hlm. 161)

Wheeler (2005) mengatakan, bahwa dalam *rule of third*, penempatan posisi subjek atau elemen penting sangat berpengaruh pada efek visual yang dihasilkan (hlm. 179). Seperti halnya menempatkan 2 karakter yang sedang menari di sebuah tempat. Bila penari tersebut diletakkan di kiri *frame*, maka efek visual yang dihasilkan akan

lebih kuat dibandingkan diletakkan di kanan *frame*. Sang penari pria yang membentangkan tangan nya akan memberikan kesan bahwa sang penari wanita akan berputar ke sebelah kanan *frame* menuju tangan sang pria. Berbeda dengan efek yang dihasilkan bila penari tersebut diletakkan pada kanan *frame*, efek yang dihasilkan tidak sekuat dengan yang sebelumnya (Wheeler, 2005, hlm. 179).



Gambar 2.5. Penari di sisi kanan *frame*

(Wheeler, 2005, hlm. 162)

1.3.2. *Angle*

Menurut Sikov (2011) *director* terkadang menggunakan *camera angle* yang berbeda-beda untuk lebih mengekspresikan apa yang ingin ia sampaikan. Thompson dan Bowen (2009) juga mengatakan bahwa hasil dari sebuah *camera angle* memberikan efek yang berbeda kepada penonton (hlm. 33). Beda *angle*, beda juga informasi yang diterima oleh penonton (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 33). Mascelli (1998) mengatakan dalam sebuah film yang terdiri dari berbagai *shot*, membutuhkan peletakkan kamera

dan *angle* yang berbebeda-beda untuk menunjukkan setting, karakter dan aksi (hlm. 11).

Pemilihan *angle* dalam *shot* tergantung dari hasil analisa *script* cerita film.

Angle memiliki banyak jenis dan fungsi nya. Normal *camera angle* paling sering digunakan dalam setiap *shot*. Yang dimaksud dengan normal ialah kamera diposisikan ketinggiannya sesuai dengan tinggi mata orang dewasa (Sikov, 2011). *Angle* kamera akan selalu mengikuti ketinggian mata subjek atau sejajar dengan mata subjek. *Angle* ini disebut dengan *Eye-level shot*, dimana setiap *shot* menggunakan *angle* sejajar dengan subjek (Sikov, 2011). Bila subjek duduk atau melakukan hal lainnya, *angle* kamera akan tetap mengikuti ketinggian subjek.

Sikov (2011) mengatakan selain *Eye-level shot* masih ada *angle* lainnya. Bila *director* memperlihatkan subjek dari bawah subjek dengan kamera mendongak ke atas, maka disebut *Low-angle shot*. *Angle* ini memberikan efek seolah-olah kita menoleh ke atas (Sikov, 2011). Thompson dan Bowen (2009) mengatakan penggunaan *low-angle* dapat memberikan efek khusus kepada karakter yang terdapat dalam *frame*. Karakter akan semakin terlihat berkuasa, penuh kepercayaan diri, semakin besar, dll.

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan dari penggunaan *angle* 3/4 dan *profile*. *Angle* 3/4 merupakan *angle* yang paling sering digunakan karena fungsinya yang banyak. *Angle* ini dapat memperlihatkan gestur tangan, ekspresi wajah, dan memperdalam dimensi yang dibuat, terutama dari depan atau *frontal* (Thompson & Bowen, 2009). *Profile* digunakan bila tidak ingin memperlihatkan banyak hal dari

ekspresi dan membuat *mood* tidak nyaman yang menjauhkan penonton dengan karakter atau ketidakpercayaan. Sedangkan *angle* 3/4 dari belakang digunakan agar penonton merasa lebih terlibat dengan karakter, karena 3/4 dari belakang seolah-olah merupakan POV dari karakter. *Angle* ini juga biasa disebut dengan OTS atau *Over-the-shoulder angle*, dimana kita melihat dari arah bahu karakter (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 38).

Thomson dan Bowen (2009) mengatakan *two-shot* merupakan istilah yang sering digunakan untuk penggunaan *shot* dengan 2 orang dalam *frame*. Ada beberapa jenis *two-shot*, salah satunya *the profile two-shot* dan *over the shoulder two-shot*. *Shot* ini sering digunakan untuk dialog antara 2 karakter dalam sebuah scene. *The profile two-shot* merupakan *shot* yang menggunakan *profile angle* dengan ukuran *long* atau *medium long-shot* atau bisa juga menggunakan *frame* yang lebih rapat (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 45). Sedangkan *over the shoulder two-shot* merupakan *shot* yang menggunakan *angle* OTS dan terdapat 2 orang dalam *frame* tersebut.

1.3.3. *Balanced and Unbalanced Composition*

Mascelli (1998) menjelaskan bahwa *balance* merupakan kondisi dimana segalanya seimbang, mulai dari besar kekuatan atau berat materi. Komposisi yang diseimbangkan dengan benar akan mudah untuk diterima di mata penonton (hlm 207). Mascelli juga mengemukakan *balance* terbagi menjadi 2, yakni *real life balance* dan *pictorial balance*. *Real life balance* merupakan keseimbangan yang terkait dengan berat fisik.

Pictorial balance merupakan keseimbangan yang terkait dengan berat psikologi yang sangat dipengaruhi dengan berbagai elemen komposisi yang dilihat oleh mata manusia (hlm 208). Elemen yang saling berhubungan tersebut ialah ukuran, bentuk, *tone*, warna, pergerakan, dan berbagai elemen lainnya (Mascelli, 1998, hlm. 208).

Pramaggiore dan Wallis (2008) berpendapat bahwa komposisi yang seimbang merupakan komposisi yang pembagian area gelap terang, warna, ataupun objek secara merata dalam sebuah *frame*. Simetris biasanya didapatkan dengan meletakkan objek atau subjek ditengah frame yang nanti akan menghasilkan keseimbangan (hlm 112). Mereka menjelaskan bahwa keseimbangan tidak selalu berupa seimbang antara kiri dan kanan *frame*. Keseimbangan juga dapat berupa keseimbangan framing secara garis horizontal, atau atas dan bawah *frame*. pembagian secara simetris inilah yang menghasilkan keseimbangan dalam sebuah komposisi (Pramaggiore & Wallis, 2008, hlm. 112).

Menurut Mercado (2010) segala objek yang terdapat dalam *frame* memiliki beban visual tersendiri, seperti warna, ukuran, kecerahan, hingga penempatan objek dalam *frame*. Mercado juga menyebutkan bahwa sebuah komposisi disebut seimbang bila pembagian beban visual terbagi rata (hlm 8). Ia juga menjelaskan bahwa pembagian beban visual secara simetris biasanya digunakan untuk mengemukakan keseragaman, ketertiban, atau tekad yang tidak tergoyahkan. Penggunaan *balanced* dan *unbalanced composition* bergantung dari konteks yang ingin disampaikan. *Balanced*

composition juga dapat digunakan untuk memunculkan ketegangan (Mercado, 2010, hlm. 8).

Masih menurut Mercado (2010), bila *balanced composition* berkaitan dengan hal baik, maka *unbalanced composition* berkaitan dengan kekacauan, ketidaknyamanan, dan juga ketegangan. *Unbalanced* terbentuk bila beban visual terfokus pada suatu area tertentu pada *frame* sehingga visual yang tercipta tidak simetris (hlm 8). Mascelli (1998) mengatakan bahwa *Unbalanced* memberikan efek tidak nyaman kepada penonton karena mengganggu sensibilitas dan melelahkan otak (hlm 207). Menurut Pramaggiore dan Wallis (2008) *unbalanced composition* dapat mengarahkan perhatian penonton kepada satu titik area dalam *frame* agar lebih terfokus pada titik tersebut. Titik tersebut dapat berupa penekanan terhadap terang gelapnya area dalam *frame*, objek atau aktor, atau area warna tertentu yang mencolok (hlm 112 – 113). Penggunaan *unbalanced composition* harus tetap mengacu kepada sebuah konteks yang ingin disampaikan (Pramaggiore & Wallis, 2008, hlm. 113).



Gambar 2.6. *Balanced Composition*

(Mercado, 2010, hlm. 9)



Gambar 2.7. *Unbalanced Composition*

(Mercado, 2010, hlm. 9)

1.4. Camera Movement

Brown (2016) mengatakan bahwa pergerakan merupakan aspek yang paling fundamental dalam membedakan sebuah film dan video dengan fotografi, lukisan, atau seni visual lainnya. Pergerakan kamera bukan hanya sekedar memindahkan *frame* 1 ke *frame* lainnya, tetapi berupa pergerakan itu sendiri, *style*, arah pergerakan, *pacing*, dan *timing* yang dapat mempengaruhi dalam membangun *mood* (hlm. 302). Penggunaan pergerakan kamera memberikan *subtext* tersendiri kedalam *shot* yang digunakan. Apa yang dilihat oleh penonton dan yang tidak terlihat akan sangat mempengaruhi perspektif penonton (Brown, 2016).

Marmer (2008) mengatakan bahwa pergerakan kamera tidak disadari oleh penonton, karena pergerakan kamera mengikuti pergerakan dari subjek dalam film. Tetapi pergerakan kamera yang dimaksud harus di desain sejak awal, bukan hanya mengikuti begitu saja menyesuaikan pergerakan karakter dalam sebuah frame. Karena sangat penting, hal ini mendominasi bagaimana para penata kamera berpikir dalam mengambil gambar (Marmer, 2008, hlm. 152). Dalam pergerakan kamera seorang penata kamera harus sensitif dengan perubahan elemen dalam sebuah *frame* seperti perubahan komposisi yang terjadi karena pergerakan subjek. Di sini penata kamera harus mengetahui apa yang dilakukan agar komposisi menjadi seimbang.

Pergerakan kamera yang direncanakan harus dilatih bersama dengan pergerakan aktor, agar mendapatkan *timing* yang tepat saat menggerakkan kamera

(Marmer, 2008). Hall (2015) mengatakan bahwa pergerakan kamera merupakan alat penata kamera dalam men-*direct* perhatian penonton terhadap aksi tertentu dalam layar. Pergerakan kamera dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi harus kreatif dan memiliki motivasi dalam pergerakan tersebut (Hall, 2015). Diluar alat yang digunakan, pergerakan kamera dapat berupa *pan*, *tilt*, *zooming*, *tracking*, *focusing*, dan kombinasi lainnya.

Kunci konsep dalam menggerakan kamera ialah harus memiliki motivasi khusus, bukan hanya bertujuan untuk menggerakan kamera. Motivasi itu sendiri dapat terbagi menjadi dua, yakni motivasi karena aksi karakter yang memiliki gerakan dan motivasi untuk tujuan menjalankan cerita (Brown, 2016). Banyak cara dalam menemukan motivasi untuk menggerakan kamera, dan pergerakan tersebut dapat digunakan untuk memperkuat *scene* dan menambah makna baru dalam *shot* yang digunakan. Pergerakan kamera juga dapat digunakan untuk menambah *mood* seperti energi, kebahagiaan, terancam, kesedihan, dan emosi lainnya (Brown, 2016, hlm. 303).

Banyak varietas dalam cara menggerakan kamera. Akan sangat berguna untuk mempelajari dasar dari pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang paling fundamental ialah *pan* (putaran poros ke kanan atau kiri), dan *tilt* (poros atas dan bawah). Pergerakan ini dapat diraih dengan mode apapun, termasuk *handheld*. Diluar pergerakan *pan* dan *tilt* atau *zoom*, hampir semua pergerakan kamera melibatkan perpindahan posisi kamera. *Pan*, *tilt*, dan *zoom* dilakukan saat kamera “kunci” pada tempatnya (Brown, 2016).

A. *Pan*

Pan merupakan kependekan dari paranoma, yang artinya pergerakan kamera secara horizontal. *Pan* mudah dilakukan dengan kepala kamera yang layak, dengan diletakkan di atas tripod atau *dolly*, atau dipegang dengan tangan. Tetapi ada Batasan tertentu dalam menggunakan pergerakan ini. Bila dilakukan terlalu cepat, maka akan menghasilkan efek *strobing*, dimana akan terasa sangat mengganggu (Brown, 2016, hlm. 304).

B. *Tilt*

Tilt merupakan rotasi kamera secara vertikal tanpa mengubah posisi kamera. *Tilt* tidak bisa dikatakan sebagai *pan* vertikal secara teknis. Namun seperti *pan*, fungsi dan cara penggunaan *tilt* sama seperti *pan*.

C. *Move in/ move out*

Istilah umum untuk pergerakan ini *push-in* atau *pull-out* untuk menggerakkan kamera, mendekati atau menjauhi. Mendekati *scene* atau menjauhinya adalah cara untuk menggabungkan *wide shot* dari *scene* tertentu dengan *shot* yang lebih rapat. Pergerakan ini memiliki efek agar perhatian penonton dapat terfokuskan secara efektif. Dengan memajukan kamera, kamera seolah-olah berkata “dari semua hal yang terdapat di jalan ini, hal ini lah yang paling penting untuk dilihat”. Begitu juga dengan pergerakan menjauhi kamera. Pergerakan ini dapat digunakan untuk menambah beberapa elemen yang diperlukan dalam sebuah *scene*.

D. *Zoom*

Zoom merupakan mendekatkan atau menjauhkan secara perubahan *focal length* dari lensa. Teknik ini dapat mengubah framing tanpa menggerakkan kamera. *Visible zoom* kurang populer dalam pembuatan sebuah film. Karena efek zoom dapat menarik perhatian dan membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton sebuah film, sehingga penggunaan teknik ini dilakukan dengan cara pelan-pelan atau *invisible technique*.

Invisible technique merupakan teknik pergerakan kamera yang dilakukan senormal mungkin, sehingga penonton akan merasa terlibat dan tidak sadar sedang menonton sebuah film. Penggunaan teknik ini harus memiliki motivasi yang kuat.

Mercado (2010), mengatakan bahwa saat sedang *zoom shot* mengubah *focal length* secara tiba-tiba, dapat menciptakan perasaan darurat, tegang, dan bahaya. Efek keseluruhan kepada penonton ialah penonton merasakan secara langsung aksi yang terjadi (Mercado, 2010, hlm. 126).

1.5. *Lighting*

Brown (2016) menyebutkan bahwa *lighting* merupakan salah satu instrumen sinematografi yang sangat penting (hlm 260). Brown menjelaskan bahwa tidak ada hal yang pasti dan benar saat menerangi sebuah *scene*. Teknik *lighting* tidak memiliki batasan dan aturan yang menaungi. Maka menurut Brown *lighting* merupakan hal yang tidak pasti (hlm 260). Dalam *lighting* terdapat berbagai atribut seperti *hard and soft*

light, warna, tekstur, *direction*, *contrast*, ketinggian, dll sebagainya. Atribut-atribut ini akan sangat membantu dalam mencapai keinginan DP dalam mewujudkan konsep visual (Brown, 2016, hlm. 260).

Brown (2007) mengatakan bahwa *lighting* dapat menciptakan sebuah suasana dalam menyampaikan sebuah cerita. Selalu harus diingat, bahwa membuat sebuah film artinya menyampaikan cerita dengan gambar (hlm 1). Brown menyebutkan bahwa api merupakan *lighting* yang paling mendasar, dimana api memberikan rasa hangat, keamanan dari alam liar, dan menarik berbagai orang. Semakin pudar cahaya api tersebut, semakin pudar juga suasana yang tercipta. Hal inilah yang menjadi dasar dari fungsi cahaya atau *lighting* dalam sebuah film (Brown, 2007, hlm. 1).

Fitt dan Thornley (2001) menjelaskan pada awalnya *lighting* pada sebuah film hanya menggunakan lampu sorot dengan sedikit ilmu dalam menggunakannya. Seiring berjalannya waktu, semakin berkembang pula kreatifitas yang dihasilkan (hlm 2). Mereka juga mengatakan bahwa *lighting* ditempatkan pada ketinggian yang masuk akal, yakni 45 derajat dari arah setiap subjek. Penempatan ini agar dapat menyerupai dan mendekati dari cahaya natural atau buatan yang ada, seperti matahari, atau lampu dalam rumah (hlm 2). Pada akhirnya benda bergerak ataupun statis, *lighting* yang diberikan harus dikontrol secara penuh agar menghasilkan efek tertentu yang diinginkan (Fitt & Thornley, 2001, hlm. 2).

Seperti layaknya sebuah *shot*, *lighting* juga memiliki alat konseptual. Alat konseptual pencahayaan dapat juga disebut dengan atribut cahaya. Atribut-atribut tersebut yakni *hard vs. Soft light*, ketinggian, arah cahaya, warna, fokus (lebar atau kecil), tekstur, pergerakan, dan kontras atau intensitas (Brown, 2016, hlm. 260). *Hard light* berarti cahaya spekular, *beam* cahaya yang menghasilkan bayangan yang jelas dan keras. *Soft light* adalah kebalikannya, cahaya yang mengenai subjek dari segala arah dibaurkan sehingga menghasilkan bayangan yang halus.

Brown (2016) menyebutkan beberapa hal penting tujuan dari pencahayaan yang bagus. Hal-hal tersebut ialah jarak penuh *tone* dan gradasi *tone*, kontrol warna dan *balance*, bentuk dan dimensi dalam subjek, pemisah antara subjek dan *background*, kedalaman dimensi dalam *frame*, menambah *emphasis* dan fokus, tekstur, *mood* dan *tone*, *exposure*, *balance*, metafora visual, dan teknik tidak terlihat (Brown, 2016). Pencahayaan juga dapat menciptakan komposisi dan membantu dalam menyampaikan cerita. Tujuan utama dari pencahayaan yakni untuk membantu menyampaikan cerita, menciptakan *mood* dan *tone*, dan menambahkan kohoren presentasi visual (Brown, 2016, hlm. 261). Maka dari penggunaanya, *lighting* disesuaikan tidak hanya sesuai dengan genre, tetapi juga disesuaikan dengan kondisi dan atmosfer yang ingin diciptakan.

1.5.1. *Mood and Tone*

Brown (2016) mengatakan bahwa istilah sinematik biasa digunakan untuk mendeskripsi sesuatu yang terlihat seperti film. Namun dalam konteks ini istilah sinematik digunakan untuk mendeskripsikan semua alat, teknik, dan metode yang digunakan untuk menciptakan makna, emosi, *tone*, dan *mood* ke dalam konten. Setiap orang kamera dan cahaya harus tahu kapan membuat sebuah *scene* terlihat seram atau indah atau apapun itu sesuai dengan cerita. Banyak alat yang mempengaruhi *mood* dan *tone* dari sebuah *scene* seperti warna, *framing*, penggunaan lensa, *frame rate*, dan *handheld* atau *still*. Begitu juga dengan kamera dan cahaya dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap sebuah *scene* (Brown, 2016, hlm. 263).

Cahaya dapat menciptakan berbagai *mood*, dan seorang sinematografer bertugas dalam menentukan jenis *lighting* yang sesuai dengan cerita (Hall, 2015). Sudut datangnya cahaya, intensitas, kualitas hingga warna cahaya dapat menciptakan sebuah *mood*. Terkadang kurangnya cahaya dalam *frame* juga dapat membangun mood. Bagi sinematografer area gelap dan bayangan memiliki *value* yang sama dengan area cahaya. *Lighting* digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton ke daerah tertentu dalam sebuah *scene* dan area gelap dapat menstimulasi imajinasi penonton (Hall, 2015, hlm. 71).

Thompson dan Bowen (2009) menyebutkan ada hal yang perihai diperhatikan dalam pencahayaan, yakni kuantitas dan kualitas cahaya. Kuantitas cahaya merupakan

berapa banyak nya cahaya yang masuk dan menerangi subjek atau objek di depan kamera. Kuantitas juga bisa dikenal dengan intensitas. Sedangkan kualitas cahaya bukan berarti bagus atau tidak nya cahaya, tetapi seberapa keras dan lembutnya cahaya yang dihasilkan (hlm. 80 – 82).

1.5.2. *Intensity*

Seberapa terang atau *intense* cahaya akan sangat mempengaruhi *exposure*, dan seberapa terang atau gelapnya cahaya dapat diatur dengan menggunakan diafragma, *shutter speed*, atau filter *neutral density* (Brown, 2016). Ada dua cara dalam melihat intensitas dan *exposure* cahaya pada sebuah *scene*. Cara pertama ialah dengan melihat keseluruhan cahaya yang ada dalam sebuah *frame* atau *scene*. Cara kedua ialah dengan membandingkan perbedaan cahaya antara *scene*, dikenal juga dengan istilah *contrast ratio*. *Contrast ratio* merupakan perbandingan cahaya antara *key light* dengan *fill light* (Brown, 2016, hlm. 270).

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa kuantitas cahaya dapat mempengaruhi *exposure*. Semakin banyak jumlah atau intensitas cahaya yang masuk, semakin besar *exposure* yang dihasilkan. Begitu juga sebaliknya, jika kuantitas cahaya kurang, maka *exposure* yang dihasilkan kecil. Istilah untuk kedua hal tersebut ialah *overexpose* (terlalu terang) dan *underexpose* (terlalu gelap). Untuk mengatur *exposure* maka digunakan lah alat bernama *light meter* untuk menghitung jumlah cahaya yang ada (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 80).

1.5.3. *Exposure*

Brown (2008) mengatakan bahwa *exposure* merupakan intensitas cahaya yang terekam oleh kamera. Dalam penggunaan *exposure*, intensitas yang dihasilkan harus tepat. *Exposure* yang tepat ialah *exposure* yang pas dengan *brightness range* dalam sebuah *scene*. *Exposure* tidak hanya selalu tentang terlalu terang atau terlalu gelap, tetapi tentang bagaimana menerangi sebuah *scene* dengan jumlah cahaya yang tepat dan sesuai. *Exposure* dapat dipengaruhi banyak hal seperti *frame rate*, bukaan diafragma, dll (Brown, 2008, hlm. 39).

Manusia memiliki sistem visual yang dapat menghitung jumlah cahaya di tempat. Sistem visual ini memiliki jarak “*exposure*” yang sensitif dengan banyaknya cahaya yang ada (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 80).

1.5.4. *Contrast Ratio*

Kontras dalam *lighting* merupakan perbedaan antara area terang dan gelap dalam satu *frame* yang sama (Thompson & Bowen, 2009). Kontras juga dapat terbentuk karena penggunaan perbandingan antara *key light* dengan *fill light*. *Key light* merupakan cahaya dominan atau utama pada sebuah *scene* atau objek. *Fill light* merupakan cahaya yang mengisi bagian bayangan untuk menjaga *contrast ratio*. Sebuah gambar dengan perbandingan area gelap dan terang yang tinggi disebut dengan *high contrast*. Sedangkan *low contrast* merupakan perbandingan area gelap dan terang yang kecil, sehingga hampir tidak terlihat perbedaan area gelap dan terang.

Tujuan dari kontras ialah mendapatkan perbandingan antara area gelap dan terang yang seimbang pada sebuah gambar, dikenal juga dengan *grey scale* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 84). *High contrast* dapat memberikan efek cahaya yang tajam karena perbandingannya yang besar. *High contrast* dapat digunakan untuk menciptakan gambar yang lebih dramatik atau tegang dan dapat menambah kedalaman ke dalam *frame*. Penggabungan cahaya pada *foreground*, *middle ground*, dan *background* menciptakan kedalaman *layer* yang harmonis. Desain *lighting* seperti ini sering disebut dengan *low-key lighting* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 84).

Low contrast menghasilkan gambar yang lebih *flat* atau datar, tetapi menghasilkan gambar yang lebih terang dan bersahabat. *Low contrast* seringkali digunakan untuk menerangi segala hal yang terdapat dalam *frame*, sehingga hampir segalanya dapat dilihat oleh penonton. Desain *lighting* seperti ini biasa disebut Dengan *high-key lighting*. *Talkshow*, pembawaan berita, hingga *sitcom* biasanya menggunakan teknik *lighting* ini (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 84-85). *Low contrast* dapat diciptakan dengan penggunaan *soft light*, sehingga perbandingan titik gelap dengan terang dapat berkurang.

Penggunaan *lighting* sebagai *storytelling* juga digunakan pada zaman film *noir*. Film *noir* merupakan film amerika yang bergerak di tema misteri, ketegangan, dan genre detektif, dan hampir semua film *noir* dibuat hitam putih. Film *noir* terkenal karena penggunaan *low-key lighting* dengan *high contrast*. *Lighting film noir* selalu bercirikan bayangan yang tajam, bergaya *chiaroscuro* dan cahaya dari samping

(Brown, 2016, hlm. 48). Penggunaan *contrast ratio* bergantung pada *genre* dan tema yang ingin diciptakan. Sehingga penggunaan *contrast ratio* disesuaikan dengan kebutuhan dalam penyampaian cerita.



Gambar 2.8. Contoh *low-key lighting*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm. 85)



Gambar 2.9. Contoh *high-key lighting*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm. 85)

1.5.5. Kualitas Cahaya

Selain kuantitas/intensitas dan temperatur cahaya, hampir setiap *filmmaker* juga memperhatikan kualitas cahaya (Thompson & Bowen, 2009). Bukan masalah jelek atau bagusnya cahaya, tetapi seberapa keras dan lembutnya cahaya yang menerangi aktor dan set. Jika bayangan dengan garis yang cukup keras terbentuk, maka cahaya tersebut adalah *hard light*. Jika bayangan yang terbentuk memiliki garis yang lembut maka cahaya tersebut adalah *soft light* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 82)

Sumber cahaya *hard light* tidak dihalangi oleh medium apapun (Thompson & Bowen, 2009). Cahaya ini sangat fokus ke satu atau beberapa titik, sehingga menghasilkan bayangan keras dibalik benda yang diteranginya. Contoh cahaya *hard light* yang paling mudah ditemui ialah cahaya matahari. Tergantung pemakaiannya, *hard light* bisa menghasilkan bayangan kantung mata yang keras, atau menerangkan kulit hingga terlihat sempurna. *Hard light* juga dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan yang seram, berbahaya, dan misterius (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 82).

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa *Soft light* merupakan cahaya yang dibaurkan melalui sebuah medium. Contoh dari *soft light* adalah cahaya matahari yang terhalangi oleh awan. Cahaya matahari yang terfokuskan, kini dibaurkan ke segala arah dan menjadi halus. Bayangan yang terbentuk dari cahaya ini hampir tidak

terlihat sama sekali atau hampir tidak memiliki garis yang keras (hlm. 82). *Soft light* dapat memberikan kesan kehangatan, keramahan, atau romantis.

1.6. Komedi

Komedi selalu berhubungan dengan sesuatu yang lucu, dan definisi lucu paling sederhana ialah sesuatu yang “abnormal”. Sesuatu menjadi lucu ketika hal yang diharapkan ternyata tidak terjadi dan hal yang terjadi merupakan hal yang disangka (Randazzo, 2015). Lucu merupakan hal yang terjadi ketika logika tertipu dan diarahkan ke sebuah “rute” yang berbeda secara tiba – tiba. Dalam menanggapi hal ini, otak akan melakukan reaksi tertawa secara alami untuk mengembalikan logika yang melenceng sebelumnya ke “rute” awal (hlm. 27). Tetapi ada juga hal yang lucu bukan karena sesuatu yang tidak disangka. Ketika hal yang lucu terjadi dan hal tersebut merupakan sesuatu yang dikenal, maka hal ini akan membawa perasaan kesenangan dan kelegaan.

Randazzo (2015) menyebutkan bahwa komedi sebagai bagian dari *genre* hiburan dengan efek humoris diciptakan dengan secara terstruktur dan penuh tujuan. Komedi juga memiliki berbagai jenis macam seperti: *black comedy*; *standup comedy*; *romantic comedy*; *absurdist comedy*; *slapstick*; *urban comedy*; *situation comedy*; *animal comedy*; *comedy of manners*; *screwball comedy*; *mimicry*; *gross-out comedy*; *family comedy*; *satire*; *parody*; *irony*; dan sesuatu yang dikenal sebagai “Adam Sandler” *comedy*. Tujuan dari berbagai jenis komedi tersebut tetap hanya satu, ialah menciptakan suatu abnormalitas (Randazzo, 2015).

Shatz dan Helitzer (2016) mengatakan bahwa teori komedi sangat subjektif sehingga tidak ada satu teori pun yang dapat dimasukkan ke semua contoh. Dalam menciptakan sebuah komedi ada hal baik dan buruk. Hal baiknya komedi memiliki banyak garis singgung sehingga terdapat keunggulan yang tidak terbatas, dan banyak yang belum ditemukan dari keunggulan lainnya. Hal buruknya, mereka yang membuat sebuah komedi tidak yakin apa yang mereka lakukan. Para pembuat komedi hidup dengan rasa cemas akan tidak dapat membuat komedi lagi yang dapat menghibur (Shatz & Helitzer, 2005, hlm. 12).

Psikologis Patricia Keith, dikutip dari mengatakan bahwa manusia tertawa karena 2 alasan utama, yakni tertawa karena Kejutan dan tertawa karena Superioritas (Shatz & Helitzer, 2016, hlm. 12).

1. Kejutan

Tertawa biasanya merupakan bentuk aksi dalam menutupi rasa malu. Rasa malu yang muncul bisa dari melakukan atau mengatakan suatu hal yang konyol atau dikerjai. Saat dikerjai, subjek akan terkejut, dan kejutan merupakan formula dari humor yang diterima oleh semua orang. lelucon adalah sebuah cerita, dan akhir yang mengejutkan merupakan bagian terbaik dari lelucon. Teknik yang paling mudah untuk menghasilkan kejutan ialah *misdirection* (menipu penonton), dan kejanggalan. Kejutan merupakan hal yang kritikal dalam komedi. Kejutan dapat diraih dengan banyak carai lainnya.

2. Superioritas

Banyak manusia yang perlu terlihat dan membutuhkan perasaan superioritas secara konstan. Humor memenuhi kebutuhan dasar ini.

- *If you can't laugh at yourself, make fun of others.* – Bobby Slayton

Alan Dundes, dikutip oleh Shatz dan Helitzer (2016), mengatakan bahwa humor adalah reaksi dari sebuah tragedi. Tragedi yang dimaksud ialah kesialan yang dialami oleh orang lain. Seperti seseorang yang terjatuh, menurut orang lain itu hal yang lucu, namun tidak bagi yang mengalami terjatuh tersebut. Humor terkadang menertawakan kecerdasan, status sosial, fisik dan mental dari orang yang dianggap lebih inferior dari orang yang menertawai. Ada 2 cara untuk merasa superior. Hal tersebut ialah mencapai suatu prestasi pekerjaan yang mendapatkan pengakuan dari publik dan mengkritik secara publik pencapaian seseorang.

Keith mengidentifikasi ada 6 motivasi lainnya yang mendukung alasan utama mengapa manusia tertawa, yakni insting, kejanggalan, ambivalensi (ambigu), *release*, saat menyelesaikan puzzle, dan kemunduran/regresi.

1. Insting

Tertawa lahir dari insting dan merupakan sebuah fenomena. tertawa merupakan bagian dari sistem saraf yang berfungsi dalam menstimulasi, menenangkan, dan memberikan perasaan nyaman bagi manusia.

2. Kejanggalan

Tertawa merupakan orgasme yang ditimbulkan dari sesuatu yang tidak masuk akal. Tertawa merupakan hal unik yang dimiliki manusia sejak lahir. Manusia merupakan makhluk unik yang mengenal hal tidak masuk akal sebagai sesuatu yang humor. Kejanggalan biasanya diambil dari sebuah komik plot. Seperti saat seseorang bersembunyi di dalam lemari saat sebelum seseorang (bos, polisi, dsb) masuk ke dalam ruangan tersebut tanpa terduga. Plot ini memiliki banyak bentuk variasi dan populer karena penonton mengenali dan mengetahui apa yang bisa terjadi. Di sinilah hal superioritas terjadi dan membuat penonton tertawa.

3. Ambivalensi

Ambivalensi sama seperti kejanggalan, hanya saja bergantung pada pengalaman yang tidak kompatibel (tidak cocok). Kejanggalan merupakan benturan dari ide dan persepsi yang tidak kompatibel, sedangkan ambivalensi konflik antar emosi yang terjadi secara serentak, seperti cinta dan benci dalam sebuah relasi keluarga. Humor ambivalensi menutupi rasa bersalah atas kobodohan yang dilakukan untuk menjaga martabat dan harga diri.

4. *Release*

Release yang dimaksud ialah perasaan lega atas sesuatu yang membebani diri. Seperti saat menjatuhkan gelas di tempat umum, tertawa merupakan aksi untuk melepas ketegangan yang dirasakan. Tawa sebagai *release* bisa direncanakan

pula, seperti dating ke sebuah *event* yang ditujukan untuk tertawa (*standup comedy*, dsb). Komedi akan sangat ampuh tidak hanya saat penonton siap untuk tertawa, tetapi juga saat merasakan gelisah saat hendak berpartisipasi pengalaman sosial. Humor ini akan bekerja bila penonton diberikan petunjuk di setiap plot mulai dari awal hingga akhir. Bila penonton mengetahui sesuatu, tetapi aktor tidak mengetahui, maka humor ini akan bekerja.

5. Menyelesaikan *Puzzle*

Saat menyelesaikan suatu misteri, atau *puzzle*, atau berhasil menyelesaikan masalah yang susah, manusia akan tersenyum, bahkan tertawa sangat keras. Manusia tertawa saat teka-teki memberikan dorongan untuk mencari suatu informasi yang kurang dan hilang. Bila berhasil, manusia akan memberikan selamat kepada diri mereka sendiri dengan cara tertawa. Manusia gembira ketika berhasil menemukan solusi dari suatu permasalahan (kejutan), dan ingin dunia tau bahwa mereka pintar (superioritas).

6. Kemunduran

Psikologis J.C. Flugel, dikutip oleh Shatz dan Helitzer (2016), menulis bahwa tertawa dilakukan untuk menyelesaikan regresi kekanak-kanakan secara sosial tanpa merasa bodoh. Untuk itulah kenapa format komik merupakan bentuk humor yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.

1.6.1. *Surreal Comedy*

Berger (2011) mengatakan bahwa dalam membuat komedi terdapat banyak teknik. Di balik semua teknik tersebut, ada 4 kategori yang mendasari dari teknik-teknik tersebut; yakni identitas, bahasa, logika, dan aksi atau fenomena visual. *Surreal* atau *absurdity* masuk ke dalam kategori logika (hlm. 2-3). *Absurdity* atau *surreal* bisa juga disebut dengan *nonsense* atau tidak masuk akal. Komedi ini bermain dengan logika manusia, seperti menyebutkan suatu pernyataan yang tidak masuk akal sama sekali (hlm. 5).

Surreal comedy merupakan bentuk humor yang berdasarkan pelanggaran logika dan kebiasaan yang tidak sesuai logika (sharma, 2011). Komedi melibatkan jukstaposisi yang aneh, situasi yang irasional, dan bentuk ekspresi visual lainnya yang tidak masuk akal. Humor *surreal comedy* itu sendiri muncul karena kondisi tersebut mengakibatkan bedanya ekspektasi yang diterima oleh penonton, sehingga hiburan dibentuk berdasarkan kreativitas dan ketidakpastian akan prediksi. *Surreal comedy* sebagai sebuah teknik memiliki hubungan yang mengakar kepada gerakan seni *surrealist* (hlm. 83). *Surreal comedy* memiliki elemen umum *non-sequitur*, dimana sebuah pernyataan diikuti dengan pernyataan lain yang tidak ada hubungan logika sama sekali serta memiliki konteks logika yang berbeda jauh. Ketidaksinambungan inilah yang menjadi sebuah kelucuan dalam *surreal comedy*. *Non-sequitur* merupakan bagian dari *fallacy*.

Fallacy atau kekeliruan merupakan suatu eror dalam pemikiran atau argument (Dowden, 2015). *Fallacy* sering terjadi dalam sebuah argument atau pernyataan, dimana pihak pertama dan kedua akan memiliki pernyataan yang berbeda terhadap sesuatu seperti makna dalam warna biru. Warna biru bisa memiliki banyak makna tergantung dari perpektif seseorang, bisa berarti kesedihan, atau ketenangan. *Fallacy* tidak harus argumen yang persuasive, tetapi terlalu sering berupa persuasif. *Fallacy* bisa dibuat secara tak sengaja, atau sengaja dengan tujuan mengecoh orang lain.

Secara general, *fallacy* bisa dikategorikan menjadi dua, yakni formal dan informal. *Fallacy* formal didasarkan dari alasan logika. *Fallacy* informal didasarkan dari bentuk dan konten (Dowden, 2015). *Surreal comedy* memiliki elemen *non-sequiter*, yang dimana secara konten tidak ada hubungannya sama sekali, maka bisa dimasukkan kedalam kateogri *fallacy* informal.

Surreal comedy digunakan dalam dunia sinema secara efektif dengan cara memperpanjang penanguhan ketidakpercayaan dengan dilebih-lebihkan dalam film secara absurd. Rodgers dan Pien, dikutip dari sharma (2011), menganalisa sebuah subjek *surreal comedy* essay yang berjudul “*elephants and marshmallow*”. Rodger dan Pien menuliskan bahwa sebuah lelucon tidak masuk akal apabila mereka gagal mengatasi kejanggalannya. Salah satu contoh lelucon tentang gajah yakni:

“*mengapa gajah duduk di atas marshmallow?*”

“*karena gajah tidak mau terjatuh ke dalam segela coklat panas*”

Lelucon ini tidak terselesaikan secara kejanggalan karena tidak masuk akal secara konteks (hlm. 87). Dalam kenyataan tidak ada gajah yang duduk di atas *marshmallow*. Oring, dikutip dalam sharma (2011), mengatakan karena situasi yang tidak kompatibel dengan dunia yang kita ketahui. Orang mendefinisikan humor bukan sebagai suatu resolusi atas kejanggalan, namun sebagai persepsi yang layak atas kejanggalan tersebut (sharma, 2011, hlm. 87-88).

1.6.2. Komedi Dalam Film

Kebanyakan film komedi bergantung pada unsur naratif. Sebagai sebuah komedi, akan selalu ada sebuah aspek dari pertunjukan. Pada awal zaman film, karena beratnya kamera dan susah untuk digerakkan, maka teknik yang digunakan ialah *long take*. Karena hal itu pada awalnya editing digunakan untuk menciptakan efek komedi. Efek tersebut berupa seperti *reverse* dalam film *Demolition D'un Mur* (1895), atau transisi dari mimpi ke dunia nyata dalam film *Let Me Dream Again* (Smith 1900). Transisi *dissolve* digunakan pada saat karakter sedang bermimpi bersenang-senang dengan wanita cantik perlahan terbangun ke dunia nyata mendapati wanita yang tidak secantik dalam mimpi berada di sampingnya. Namun trik editing tidak selalu dilakukan oleh editor (Blake, 2016).

Dalam film *Explosions of a Motor Car* (1900), penata kamera Cecil Hepworth menggunakan efek asap untuk mensubstitusi segerombolan orang dengan rongsokan. Nantinya Cecil menciptakan efek *double exposure* dan superimposisi (Blake, 2016).

Penggunaan framing yang tidak lazim untuk pertama kalinya terdapat dalam film *A Chess Dispute* (1903). Pada film komedi ini perkelahian antara 2 karakter dilakukan di luar frame, yang nantinya akan dikenal sebagai teknik *off-screen*. Teknik editing dalam komedi terus berkembang hingga munculnya teknik jukstaposisi dan *montage* (blake, 2016, hlm 52-53).

Teknik sinematografi mulai diciptakan, seperti teknik *reveal*. Teknik *reveal* hanya bisa digunakan saat kamera bisa menggunakan fokus lensa *zoom* atau diletakkan pada sebuah *dolly* untuk teknik *pan out*. Selain pergerakan kamera, penggunaan *long shot* juga dapat membentuk komedi (Blake, 2016). Penggunaan *rapid-quick editing* seperti *whip cuts* untuk mengimitasi pergerakan kamera cepat sudah menjadi biasa dewasa ini. Penggunaan *long take* menjadi pemandangan yang tidak biasa, dan penonton akan mulai mencari unsur komedi atau drama dalam *take* tersebut. Penggunaan *long take* memungkinkan untuk menghasilkan pertunjukan frontal seperti dalam film Chaplin dan Keaton (Blake, 2016, hlm. 54).

Randazzo (2015) tahapan dalam komedi seperti dalam pembuatan film, melalui banyak tahap produksi. Kualitas dari sebuah komedi terlihat mulai dari *casting* hingga *editing*. Hanya menjadi sangat lucu tidak cukup untuk menciptakan komedi yang baik. Komedi juga tersusun oleh beberapa elemen seperti *pre-production*, *production*, hingga *post-production* (Randazzo, 2015, hlm. 208-209). Dalam *pre-production* segala konsep dan kebutuhan disiapkan, mulai dari *art*, *cast*, hingga keuangan.

Masa produksi sangat sulit, susah, menyenangkan, juga bosan. Hampir semua *shot* terasa menyiksa, dan segalanya tentang teknis, seperti memasang dan mengatur cahaya, hingga mengambil gambar untuk di-*edit* nantinya. *Framing* aksi merupakan hal dasar yang harus dilakukan. Untuk komedi, penempatan aktor dalam *frame* dapat menciptakan perasaan *awkwardness*, ketegangan, dan gelisah (Randazzo, 2015). *Extreme wide shot* dapat menciptakan kesan kegagalan dan ketidakberdayaan. untuk pencahayaan, tetap difokuskan untuk membangun mood, pengenalan tempat, dan untuk membuat semua nya terlihat cantik (Randazzo, 2015, hlm. 211).

‘ McAffe (2019) mengatakan bahwa pengeditan cepat, candaan, komedi fisik dan dialog lucu jelas menjadi hal penting dalam membuat lelucon, tetapi menggerakkan kamera bisa menjadi hal penting juga. Bahkan terkadang kamera diakui menjadi elemen penting sebagai medium interaksi dengan lelucon. Menurut McAffe (2019) terdapat 10 cara untuk menggerakkan kamera dalam menciptakan komedi. Teknik tersebut yakni: *The push (way too far) in, the pull (way too far) out, the wait for it, the reveal, the comparison shot, the camera bump, the quick zoom, the perspective shot, the “look over there!”*, hingga *“the step back”*.

1. *The push (way too far) in*

Teknik mendorong ke dalam bisa memiliki banyak arti. Teknik ini dapat mendekatkan penonton secara intim kepada lingkungan. Teknik ini dapat membuat penonton lebih dekat dengan aksi yang dilakukan. Namun saat teknik ini dilakukan secara terus menerus, maka akan menghancurkan tujuan utama.

Sehingga penonton akan tersadar dan tahu bahwa mereka sedang menonton komedi.

2. *The pull (way too far) out*

Teknik mendorong ke luar merupakan kebalikan dari teknik mendorong ke dalam, dimana teknik ini memberikan efek bahwa apa yang dilihat penonton belum keseluruhan gambar.

3. *the wait for it*

teknik ini biasanya menggunakan kamera *still*, memungkinkan lelucon terjadi terus menerus atau secara tiba tiba. Seringkali ekspektasi yang terjadi dengan teknik ini berdasarkan kelekatan kamera. Seperti saat sebuah karakter *off screen* dan penonton tahu bahwa seharusnya karakter tersebut menuju ke arah berlawanan atau kembali ke *scene* untuk berinteraksi lagi.

4. *the reveal*

dengan pergerakan ini, kamera bergerak dari satu titik ke titik lainnya, memperlihatkan lelucon nya. Pergerakan bisa digunakan dengan *zoom*, *push*, *pull*, atau bahkan *dolly*. Ide utama teknik ini ialah memperlihatkan sesuatu.

5. *the comparison shot*

teknik ini bergantung pada penggunaan *shot* yang sama atau identikal. *Shot* tersebut dimunculkan pada waktu tertentu, sehingga secara tidak langsung penonton akan membandingkan 2 *scene* yang identikal menciptakan efek komedi.

6. *the camera bump*

sama seperti “*push (way too far) in*”, kamera berinteraksi dengan subjek untuk menciptakan lelucon. Namun perbedaanya teknik ini dipengaruhi dengan apa yang sedang terjadi dalam *scene*.

7. *the quick zoom*

quick zoom seperti sebuah mendorong ke dalam, tetapi kamera tetap diam dan menggunakan *zoom*. Teknik ini menciptakan energi yang besar dan kesan kaget yang tidak bisa didapatkan pada pergerakan yang lambat. Teknik ini sering digunakan dalam film barat, kung fu, atau film *action*. Hasil komedi dari teknik ini digunakan untuk karakter atau wajah yang lucu, objek yang tidak penting, atau efek mengecewakan dalam dialog yang lucu.

8. *the perspective shot*

penempatan kamera untuk mengubah perspektif atau memperlihatkan perbedaan ukuran dari 2 objek seringkali menjadi teknik praktis yang digunakan untuk menciptakan komedi. Lelucon lainnya yang bergantung dari perspektif ialah saat kamera atau objek terhalan oleh sesuatu dalam *frame*.

9. *the “look over there!”*

teknik ini tidak biasa digunakan. Teknik ini terjadi ketika karakter melakukan *breaking the 4th wall* lalu melihat kamera dan mengarahkan untuk melihat ke suatu arah. Kamera akan mengikuti arahan dari karakter dan penonton akan mengetahui sesuatu yang baru. Komedi dalam teknik ini berupa aksi dari actor atau dari benda yang ditunjukkan.

10. *the step back*

teknik ini lebih ke teknik *editing*, tetapi penempatan posisi kamera diantara 2 *shot* tersebutlah yang membuat teknik ini berhasil.

1.7. Video Interaktif

Menurut Hammoud (2006) cara mudah untuk mengerti bentuk video interaktif dapat dilihat dari bagaimana orang-orang atau penonton menilai dan berinteraksi dengan isi video (hlm. 4). Hammoud mengatakan dalam video biasa, penonton hanya bisa melakukan hal simpel seperti menghentikan video, mempercepat, memperlambat, atau kembali ke awal video. Penonton tidak bisa menuju ke titik tertentu dalam video dimana informasi tidak disediakan dalam video. Untuk mengetahui segala hal yang terjadi, penonton harus mengikuti jalan cerita yang ada. Dalam hal ini, penonton tidak berinteraksi secara langsung dengan video (Hammoud, 2006, hlm. 4).

Menurut ia bentuk video biasa sangat tidak efektif dan efisien dalam mengetahui isi keseluruhan video. Ia beranggapan bahwa dengan menambahkan hal seperti mendownload video kesimpulan, menambahkan efek visual seperti *hot spots*, dan menunjukkan opsi navigasi khusus maka video akan semakin efektif dan efisien (Hammoud, 2006, hlm. 4-5). Hammoud mengatakan video interaktif merupakan bentuk tidak biasa di jaman ini dimana video dapat merespon apa yang penonton lakukan. Video interaktif memiliki fitur dimana dalam video terdapat area yang dapat dipilih, lalu akan menuju ke sebuah waktu tertentu yang memiliki informasi baru

mengenai video utama (Hammoud, 2006, hlm. 5). Hingga secara tidak langsung video interaktif memiliki definisi sebagai sebuah video digital yang ditingkatkan dengan menambahkan interaktifitas terhadap penonton.

Selain itu salah satu contoh penggunaan media interaktif adalah dalam karya yang disebut sebagai *video games* (Zeman, 2017). Untuk membuat pemain tertarik dengan sebuah *game* terdapat beberapa hal penting yaitu *goal*, aturan, serta *reward system*. Sebuah *game* tanpa tujuan yang ingin dicapai tidak akan dapat digerakkan. Misalnya seperti *game* Super Mario Bros memiliki tujuan utama menyelamatkan seorang putri, namun untuk mencapai tujuan utama tersebut ia harus menjalankan misi-misi kecil seperti mendapatkan permata, membunuh *troll*, dan lainnya. Lalu aturan memberikan batasan-batasan apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan pada *game*, hal tersebut membuat *game* tetap menarik dan menantang. Sedangkan *reward system* merupakan salah satu hal penting untuk mempertahankan perhatian pemain, sebagai dorongan bagi pemain agar tetap bermain. *Reward system* dapat berupa hal yang positif maupun negatif, tergantung dengan pilihan yang dilakukan oleh pemain (Zeman, 2017).

Zeman (2017) mengatakan seiring berjalannya waktu, pembuat *video games* mulai menginkorporasikan cerita ke dalam *game* mereka. Pada awalnya, sebuah *game* tidak berpengaruh pada cerita, seperti *game arcade* dimana *player* hanya bermain demi mendapatkan *score* dan kesenangan. Namun saat ini, sebuah cerita merupakan keharusan dalam sebuah *game* (Zeman, 2017). Hal ini dikarenakan keterkaitan dalam

hubungan antara *player* dengan game yang dimainkan. Dalam hal ini, cerita dalam sebuah game berfungsi sebagai alat komunikasi emosional dan penghubung informasi.

Seperti yang telah diketahui, otak manusia bukan mesin pengingat yang sempurna seperti komputer, melainkan membuat sebuah koneksi yang dapat dihubungkan dari satu hal ke hal lainnya. Zeman (2017) menjelaskan agar hubungan ini dapat semakin kuat, maka diperlukan sebuah emosi yang berhubungan dengan *event* tersebut. hubungan tersebut semakin kuat saat manusia menghubungkan koneksi tersebut dengan pengalaman emosi yang pernah dirasakan. Dengan adanya sebuah cerita dalam game, *player* akan membuat sebuah pemikiran yang membuat tujuan yang diberikan dalam game akan memiliki arti dari perspektif manusia (Zeman, 2017).

Saat ini sudah terdapat berbagai perusahaan yang menggunakan video interaktif sebagai salah satu strategi *marketing* mereka. Video interaktif menjadi populer karena sudah terbukti dapat meningkatkan keberhasilan marketing (Zeman, 2017). Mereka berpendapat bahwa penonton merasa terlibat dengan menonton video yang aktif dan tidak pasif seperti video iklan biasanya. Video yang dikatakan interaktif pun beragam jenisnya. Zeman (2017) juga mengatakan bahwa beberapa jenis yang sering digunakan seperti kemampuan untuk memilih bagian tertentu yang akan membawa penonton ke video atau laman lainnya. Lalu terdapat juga video yang memungkinkan penonton untuk menggeser layar di dalam video untuk melihat ke seluruh arah di video. Selain itu juga terdapat video interaktif dimana informasi seperti barang, orang, maupun produk yang dijual dapat diidentifikasi dan dipilih saat video berjalan (Zeman, 2017).